

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Hans Dampf

Un jeu de dés de Reinhold Wittig
pour 4 à 8 joueurs, âgés de 6 ans ou plus+

Contenu

1 plan de jeu, 8 locomotives, un dé spécial (numéroté 3, 4, 5, 5, 6, 6), 4 ou 5 obstacles (selon l'édition : 4 grands cylindres ou 5 animaux en bois), nombreux morceaux de charbon (les petits ONE pièces = halfpearls, cinq pièces = petit cylindre)

Préparation

Chacun choisit une locomotive. Lorsque quatre joueurs participent, ils partent du même côté et se placent sur les flèches. Avec cinq joueurs ou plus, on répartit les cases de départ de part et d'autre ; le but de chacun est de rejoindre l'autre côté du plan de jeu. La course de locomotives peut commencer.

Les obstacles sont placés d'un commun accord : 5 pour 4 joueurs ou 4 pour 5 à 8 joueurs. Chacun place son écran devant lui, où il cachera son charbon. On décide qui commence.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle en sens horaire. Le joueur actif lance le dé, puis avance sa locomotive tout droit du nombre indiqué, à moins qu'il ne puisse pas ou ne veuille pas utiliser tous les points du dé. La locomotive doit rester sur la piste et ne peut pas franchir les lignes épaisses.

Quand un joueur ne peut pas ou ne veut pas utiliser tous les points du dé, il reçoit de la banque autant de charbon. Mais il doit le donner à un ou plusieurs autres joueurs. À vous d'être habile pour obtenir des dons ! Car les stocks de charbons de

chacun restent bien sûr secrets.

Avant ou après chaque déplacement, le joueur peut tourner sa locomotive pour lui donner une nouvelle direction. Cela ne coûte aucun point.

Obstacles

Éviter les obstacles nécessite parfois des manœuvres complexes. Vous pouvez cependant payer quatre charbons à la banque pour déplacer un obstacle. Vous pouvez ainsi libérer la voie devant vous. Mettez l'obstacle où vous voulez (généralement devant un adversaire). Vous pouvez également acheter un déplacement d'obstacle à votre tour de jeu même s'il ne gêne pas votre avance.

Dépassement ou croisement

Si vous voulez doubler une autre locomotive, c'est à dire passer sur sa case pour vous arrêter plus loin, vous devez payer un charbon au joueur dépassé. Si vous voulez croiser une locomotive se déplaçant en sens inverse, cela vous coûte 2 charbons.

Fin du jeu

Celui qui atteint la ligne d'arrivée avec sa locomotive en premier gagne. Il peut, lors de son dernier tour, ajouter tout le charbon qu'il souhaite pour avancer d'autant de cases supplémentaires.

En outre, lors du dernier tour, vous pouvez changer de direction une ou deux fois pour prendre le dernier virage (pas pour éviter un obstacle). Celui qui aura gardé beaucoup de charbons peut ainsi surprendre tout le monde.

*Traduction approximative : François Haffner pour
escaleajeux.fr*